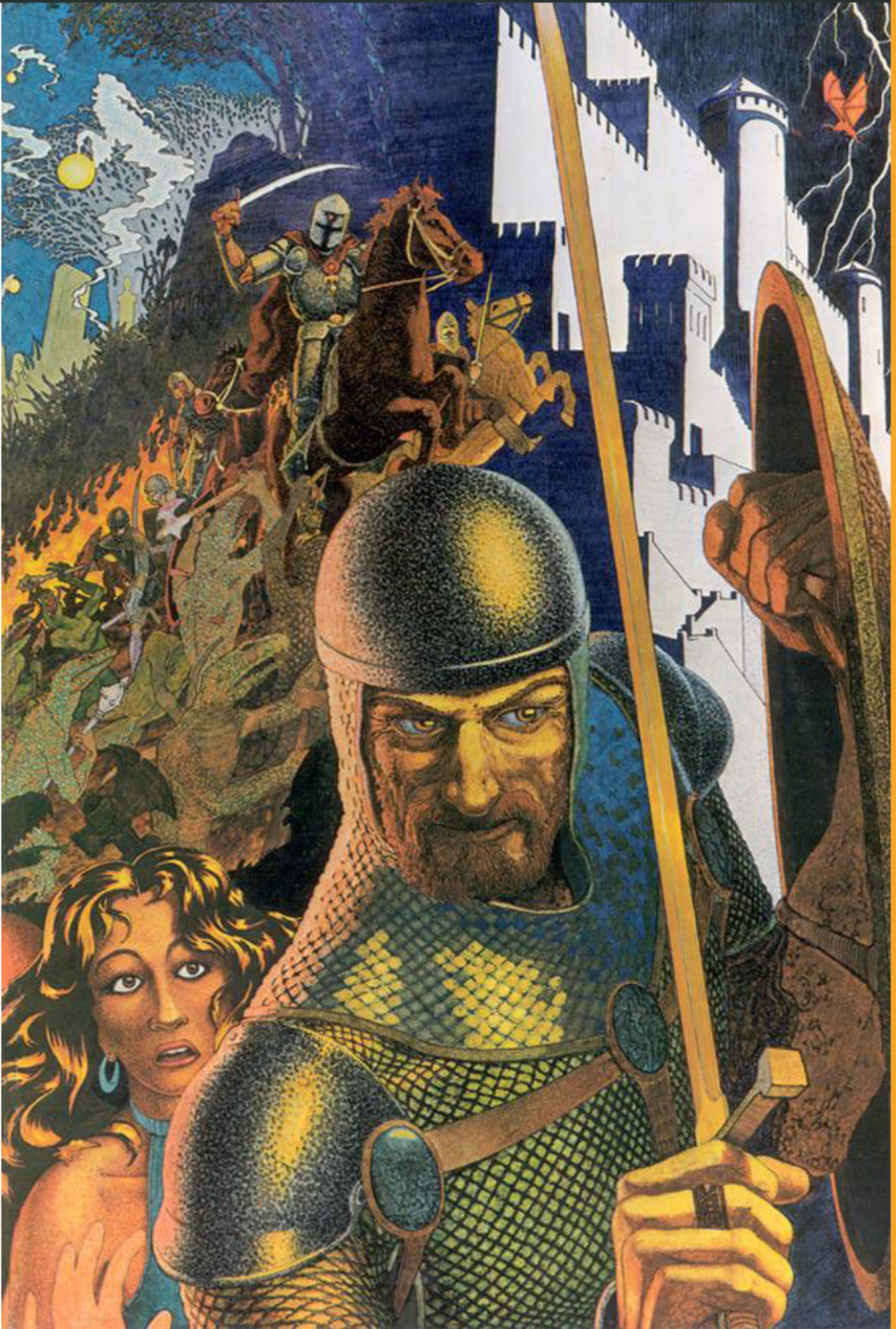

Tableau combiné des armes (informations sélectionnées)

Arme	Poids approximatif en po	Longueur (cm)	Espace requis (cm)	Facteur de rapidité	Dégâts de l'arme selon la taille de l'adversaire	
					Taille P et M	Taille G
Bardiche	125	150	150	9	2-8	3-12
Bâton	50	180-240	90	4	1-6	1-6
Bâton d'escrime	15	150	90	3	1-6	1-3
Bec de corbin	100	180	180	9	1-8	1-6
Canne d'escrime	40	90	60	2	1-6	1-4
Carreau d'arbalète légère	1				1-4	1-4
Carreau d'arbalète lourde	2				2-5	2-7
Chauve-souris	50	240+	30	8	2-8	2-8
Cimeterre	40	90	60	4	1-8	1-8
Corsèque	50	240+	30	8	2-7	2-12
Couteau de brèche	75	240+	30	8	1-6	1-10
Dague	10	38	30	2	1-4	1-3
Épée à deux mains	250	180	180	10	1-10	3-18
Épée bâtarde	100	135	120+	6	2-8	2-16
Épée courte	35	60	30	3	1-6	1-8
Épée large	75	105	120	5	2-8	2-7
Épée longue	60	105	90	5	1-8	1-12
Épieu de cavalier	40	60	60	5	2-5	1-4
Épieu de fantassin	60	120	120	7	2-7	2-8
Étoile du matin	125	120	150	7	2-8	2-7
Fauchard	60	240	60	8	1-6	1-8
Fauchard-crochet	80	240+	75	9	1-4	1-4
Fléau de cavalier	35	60	120	6	2-5	2-5
Fléau de fantassin	150	120	180	7	2-7	2-8
Flèche	2				1-6	1-6
Fléchette	5				1-3	1-2
Fourche de guerre	75	210+	30	7	1-8	2-8
Fronde : bille	2				2-5	2-7
Fronde : pierre	1				1-4	1-4
Glaive guisarme	100	240+	30	9	2-8	2-12
Guisarme	80	180+	60	8	2-8	1-8
Guisarme-voulge	150	210+	60	10	2-8	2-8
Hache d'armes	75	120	120	7	1-8	1-8
Hachette	50	45	30	4	1-6	1-4
Hallebarde	175	150+	150	9	1-10	2-12
Javelot	20				1-6	1-6
Lance (cheval léger)	50	300	30	6	1-6	1-8
Lance (cheval moyen)	100	360	30	7	2-7	2-12
Lance (cheval lourd)	150	420	30	8	3-9	3-18
Lance de fantassin	40-60	150-390+	30	6-8	1-6	1-8
Marteau	50	45	60	4	2-5	1-4
Marteau de Lucerne	150	150+	150	9	2-8	1-6
Masse d'armes, cavalier	50	45	60	6	1-6	1-4
Masse d'armes, fantassin	100	75	120	7	2-7	1-6
Massue	30	90	30-90	4	1-6	1-3
Pertuisane	80	210+	90	9	1-6	2-7
Pique	80	540	30	13	1-6	1-12
Serpe guisarme	150	240+	60	10	2-8	1-10
Trident	50	120-240+	30	6-8	2-7	3-12
Voulge	125	240+	60	10	2-8	2-8

Armes lancées et projectiles

Arme	Cadence de tir	Portée		
		Courte	Moyenne	Longue
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	½	8	16	24
Arc court	2	5	10	15
Arc court composite	2	5	10	18
Arc long	2	7	14	21
Arc long composite	2	6	12	21
Dague	2	1	2	3
Fléchette	3	1½	3	4½
Fronde : bille	1	5	10	20
Fronde : pierre	1	4	8	16
Hache de jet	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Massue	1	1	2	3

Classe d'armure

	CA
Aucune	10
Bouclier uniquement	9
Cuir ou hoqueton	8
Cuir + bouclier ou hoqueton + bouclier ou cuir clouté ou broigne	7
Cuir clouté + bouclier ou broigne + bouclier ou lorica	6
Lorica + bouclier ou cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier ou plate feuilletée ou harnois ou plate en bronze	4
Plate feuilletée + bouclier ou plate en bronze + bouclier ou harnois + bouclier ou plate	3
Plate + bouclier	2

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES CLERCS, LES DRUIDES ET LES MOINES

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

Projectiles : - 5 à longue portée, - 2 à moyenne portée.

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES GUERRIERS, LES PALADINS, LES RANGERS, LES BARDES, LES PETITES-GENS ET LES HUMAINS DE NIVEAU 0

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant									
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6

Projectiles : - 5 à longue portée, - 2 à moyenne portée.

DESCRIPTION DE LA CLASSE D'ARMURE D'UN ADVERSAIRE

(si une armure est portée)

Classe d'armure	Type d'armure
2	plate + bouclier
3	plate feuilletée ou harnois + bouclier ou plate
4	cotte de mailles + bouclier ou plate feuilletée ou harnois
5	lorica + bouclier ou cotte de mailles
6	cuir clouté ou broigne + bouclier ou lorica
7	cuir ou hoqueton + bouclier ou cuir clouté ou broigne
8	cuir ou hoqueton
9	bouclier uniquement
10	aucune

Une classe d'armure au dessus de 10 est impossible, excepté dans le cas d'objets magiques maudits. Une classe d'armure inférieure à 2 est facile à atteindre, en raison de bonus magiques ou de dextérité. Afin de déterminer un nombre nécessaire pour toucher, s'il ne se trouve pas sur les tables, extrapolez en ajoutant 1 (increments de 5%) et en répétant 20 six fois avant de passer à 21.

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES MAGICIENS ET LES ILLUSIONNISTES

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant				
	1-5	6-10	11-15	16-19	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

Projectiles* : - 5 à longue portée, - 2 à moyenne portée.
* normaux, non magiques.

MATRICE D'ATTAQUE POUR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant					
	1-4[a]	5-8[b]	9-12[c]	13-16[d]	17-20[d]	21+[d]
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	17	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

Projectiles : - 5 à longue portée, - 2 à moyenne portée.

[a] Les voleurs et les assassins doublent les dégâts en cas d'attaque surprise dans le dos.

[b] Les voleurs et les assassins triplent les dégâts en cas d'attaque surprise dans le dos.

[c] Les voleurs et les assassins quadruplent les dégâts en cas d'attaque surprise dans le dos.

[d] Les voleurs et les assassins quintuplent les dégâts en cas d'attaque surprise dans le dos.

CRÉATURES TOUCHÉES UNIQUEMENT PAR LES ARMES MAGIQUES

En dépit des défenses particulières qui protègent certaines créatures contre les attaques avec des armes non-magiques, ces monstres peuvent être effectivement touchés par leurs agresseurs selon les critères suivants :

Défenseur touché par une arme	L'attaquant doit avoir : arme	OU	dés de vie*
+1 ou mieux	+1 ou mieux		4 + 1 ou mieux
+2 ou mieux	+2 ou mieux		6 + 2 ou mieux
+3 ou mieux	+3 ou mieux		8 + 3 ou mieux
+4 ou mieux	+4 ou mieux		10 + 4 ou mieux

*Ceci ne s'applique jamais à un personnage, quel qu'il soit.

ÉCRAN DU MAÎTRE DU DONJON

MATRICES D'ATTAQUE ET DES JETS DE PROTECTION

MATRICE D'ATTAQUE DES MONSTRES (dont les gobelins, les hobgobelins, les kobolds et les orques)

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le nombre de dés de vie du monstre																
	jusqu'à 1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16-17+	18-19+	20-21+	22-23+	24-25+	26+
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	19	18	17	15	14	13	12	11
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	19	18	17	16	14	13	12	11	10
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	18	17	16	15	13	12	11	10	9
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	17	16	15	14	12	11	10	9	8
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	16	15	14	13	11	10	9	8	7
-5	21	20	20	20	20	20	18	17	15	14	13	12	10	9	8	7	6
-4	20	20	20	20	20	19	17	16	14	13	12	11	9	8	7	6	5
-3	20	20	20	20	19	18	16	15	13	12	11	10	8	7	6	5	4
-2	20	20	20	20	18	17	15	14	12	11	10	9	7	6	5	4	3
-1	20	20	20	19	17	16	14	13	11	10	9	8	6	5	4	3	2
0	20	20	19	18	16	15	13	12	10	9	8	7	5	4	3	2	1
1	20	19	18	17	15	14	12	11	9	8	7	6	4	3	2	1	0
2	19	18	17	16	14	13	11	10	8	7	6	5	3	2	1	0	-1
3	18	17	16	15	13	12	10	9	7	6	5	4	2	1	0	-1	-2
4	17	16	15	14	12	11	9	8	6	5	4	3	1	0	-1	-2	-3
5	16	15	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2	0	-1	-2	-3	-4
6	15	14	13	12	10	9	7	6	4	3	2	1	-1	-2	-3	-4	-5
7	14	13	12	11	9	8	6	5	3	2	1	0	-2	-3	-4	-5	-6
8	13	12	11	10	8	7	5	4	2	1	0	-1	-3	-4	-5	-6	-7
9	12	11	10	9	7	6	4	3	1	0	-1	-2	-4	-5	-6	-7	-8
10	11	10	9	8	6	5	3	2	0	-1	-2	-3	-5	-6	-7	-8	-9

Note : tout ajustement supérieur à + 3 équivaut à un dé de vie supplémentaire (exemple : 6 + 6 = 7 dés de vie).

Projectiles : - 5 à longue portée, - 2 à moyenne portée.

MATRICE DES JETS DE PROTECTION POUR LES PERSONNAGES ET LES HUMAINS

Classe et niveau d'expérience du personnage		Type d'attaque				
		Paralysie, poison ou mort magique	Pétrification ou allométamorphose*	Baguette, bâton ou bâtonnet	Souffle**	Sort***
Clercs [a]	1-3	10	13	14	16	15
	4-6	9	12	13	15	14
	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
	16-18	4	7	8	10	9
	19+	2	5	6	8	7
Guerriers [b]	0	16	17	18	20	19
	1-2	14	15	16	17	17
	3-4	13	14	15	16	16
	5-6	11	12	13	13	14
	7-8	10	11	12	12	13
	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
	13-14	5	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
	17+	3	4	5	4	6
Magiciens [c]	1-5	14	13	11	15	12
	6-10	13	11	9	13	10
	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6
	21+	8	5	3	7	4
Voleurs [d]	1-4	13	12	14	16	15
	5-8	12	11	12	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7
	21+	8	7	4	11	5

* Excepté les attaques par *bâtonnet de métamorphose*

** Excepté ceux qui entraînent la *pétrification* et l'*allométamorphose*.

*** Excepté ceux pour lesquels un autre type de jet de protection est spécifié (mort, pétrification, allométamorphose, etc.).

[a] et druides.

[b] et paladins, rangers et personnages de niveau 0.

[c] et illusionnistes.

[d] et assassins et moines.

Remarque : Un tirage de 1 implique **toujours** un échec, quelles que soient les protections magiques, sorts ou toute autre raison indiquant le contraire.

les personnages multiclassés, possédant deux classes et les bardes consultent la matrice pour chacune de leurs professions et utilisent le résultat **le plus favorable** en fonction de l'attaque dont ils sont l'objet.

MATRICE DES JETS DE PROTECTION POUR LES MONSTRES

A. Tous les monstres utilisent la matrice destinée aux personnages.

B. Les dés de vie sont équivalents aux niveaux d'expérience, les points de vie additionnels augmentent le niveau de la créature d'un dé supplémentaire. Chaque incrément de 4 points ajoute un niveau. De ce fait, pour la détermination des jets de protection, toute créature possédant de 1 dé de vie + 1 à 1 + 4 est considérée comme étant du 2e niveau, 1 + 5 à 1 + 8 devient 3, 2 + 1 à 2 + 4 devient 3, 2 + 5 à 2 + 8 devient 4, etc.

C. la plupart des monstres tirent leurs jets de protection comme des guerriers excepté :

1. Ceux qui possèdent des facultés d'autres classes utilisent le résultat le plus favorable (même s'il est habituellement réservé aux magiciens, clercs ou voleurs).
2. Ceux qui ne possèdent pas de réelles facultés de combat offensif font leur tirage comme des membres de la classe dont ils utilisent les capacités (clerc, magicien, voleur, etc.).

D. Les créatures non-intelligentes effectuent leurs jets de protection à un niveau d'expérience égal à la moitié de leur dés de vie (en arrondissant à l'entier supérieur), sauf en ce qui concerne le poison et la mort magique.

© 1979, 1981 TSR Hobbies, Inc. Tous Droits Réservés.

MATRICE POUR L'ACTION DES CLERCS SUR LES MORTS-VIVANTS,

Type de mort-vivant	Niveau du clerc tentant d'effectuer un vade-retro									
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9-13**	**14+**
Squelette	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	T	T	D	D	D	D*	D*
Goule	16	13	10	4	T	T	D	D	D	D*
Ombre	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D*
Nécrophage	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
Ghast	--	20	19	13	10	7	4	T	T	D
Âme-en-peine	--	--	20	16	13	10	7	4	T	D
Momie[a]	--	--	--	20	16	13	10	7	4	T
Spectre[b]	--	--	--	--	20	16	13	10	7	T
Vampire[c]	--	--	--	--	--	20	16	13	10	4
Fantôme[d]	--	--	--	--	--	--	20	16	13	7
Liche[e]	--	--	--	--	--	--	--	19	16	10
Spécial**[f]	--	--	--	--	--	--	--	20	19	13

Les paladins repoussent les morts-vivants comme un clerc deux niveaux en dessous du leur.

* Le nombre affecté est de 7 à 12 au lieu de 1 à 12.

** Créatures mauvaises des plans inférieurs, comme les démons et diables mineurs, les mezzodaemons, les sorcières des ténèbres, au nombre de 1 à 2 (en général, toute créature dont la classe d'armure est de -5 ou mieux, possédant 11 dés de vie ou plus, ou encore 66 % ou plus de résistance à la magie n'est pas affectée).

[a] Un paladin du 1er ou 2e niveau peut être repoussé par un clerc mauvais.

[b] Un paladin du 3e ou 4e niveau peut être repoussé par un clerc mauvais.

[c] Un paladin du 5e ou 6e niveau peut être repoussé par un clerc mauvais.

[d] Un paladin du 7e ou 8e niveau peut être repoussé par un clerc mauvais.

[e] Un paladin du 9e ou 10e niveau peut être repoussé par un clerc mauvais.

[f] Un paladin du 11e niveau ou plus peut être repoussé par un clerc mauvais.

Procédure : on lance un d20 ; si le résultat est supérieur ou égal au score de la table, la tentative est réussie. De 1 à 12 (ou 7 à 12 ou 1 à 2) morts-vivants (ou créatures mauvaises des plans inférieurs) sont affectées :

1. Les clercs mauvais forcent les créatures à adopter une attitude neutre ou amicale, en fonction du résultat d'un jet de réaction. Les morts-vivants neutres ignorent le clerc et son groupe. Ceux qui deviennent amicaux suivent le clerc et participent à l'aventure.
2. Les clercs bons forcent les créatures à s'éloigner de leur personne et à en rester aussi loin que possible pour une période variant entre 3 et 12 rounds. Pour autant que faire ce peut, elles se déplacent à leur vitesse maximale jusqu'à ce que l'effet du vade-retro cesse. Un mort-vivant repoussé est à même de revenir mais, ce faisant, Il peut à nouveau subir l'action du clerc.

Un résultat inférieur au score minimal requis signifie que le vade-retro a échoué. Aucune autre tentative n'est permise au clerc en ce qui concerne ce mort-vivant particulier et celui-ci peut alors attaquer ou agir sans contrainte.

T : ce symbole signifie que le vade-rétro est automatique, que ce soit dans le but d'influencer (clerc mauvais) ou d'éloigner (clerc bon).

D : ce symbole indique que le clerc influence automatiquement les morts-vivants selon des rapports amicaux (clerc mauvais) ou qu'il les a détruits ou damnés (clerc bon).

-- : il est impossible d'affecter les morts-vivants considérés.

MATRICE DES JETS DE PROTECTION POUR LES OBJETS MAGIQUES ET NON-MAGIQUES

Description de l'objet	Forme d'attaque et nombre										
	Acide[1]	**Boule de feu[2]**	**Chute[3]**	**Coup critique[4]**	**Coup normal[5]**	**Désintégration[6]**	**Électricité[7]**	**Feu magique[8]**	**Feu normal[9]**	**Foudre[10]**	**Froid magique[11]**
Os ou ivoire	11	17	6	16	10	20	1	9	3	8	2
Céramique	4	5	11	18	12	19	1	3	2	2	4
Vêtement	12	20	2	6	3	20	1	16	13	18	1
Cristal ou fiole	6	10	13	19	14	20	5	6	3	15	7
Verre	5	11	14	20	15	20	1	7	4	17	6
Cuir ou livre	10	13	1	4	2	20	1	6	4	13	3
Liquide*	15	15	0	0	0	20	15	14	13	18	12
Métal dur	7	6	2	6	2	17	1	2	1	11	1[a]
Métal tendre ou joyau	13	18	4	14	9	19	1	13	5	16	1
Miroir***	12	14	13	20	15	20	1	9	5	18	6
Parchemin ou papier	16	25	0	11	6	20	1	21	18	20	2
Petite pierre ou gemme	3	7	4	17	7	18	2	3	2	14	1
Bois ou corde, fin	9	15	2	13	6	20	1	11	9	10	1
Bois ou corde, épais	8	11	1	10	3	19	1	7	5	12	1

* Potions, huiles magiques, poisons et acides, alors que le récipient reste intact.

** Y compris les perles de toutes sortes.

*** Miroir argenté. Considérez les miroirs en argent comme du «métal tendre», les miroirs en acier comme du «métal dur».

[a] Si l'objet est exposé à un froid intense puis frappé avec force contre une surface très dure, le jet de protection se fait avec un malus de - 10 au dé !

Objets magiques : les objets magiques bénéficient de + 2 sur tous les jets de protection, sans compter + 1 pour chaque plus qu'ils possèdent au dessus de + 1. (+ 1 = + 2 au jet de protection, + 2 = + 3 au jet de protection, etc.). De plus les objets magiques bénéficient de +5 pour les jets de protection contre les formes d'attaque de leur propre type (exemple : coup contre bouclier, boule de feu contre anneau de résistance au feu ou bâtonnet de feu).

Objets non magiques : il est possible de substituer les objets qui ne se conforment pas exactement aux descriptions de la matrice. On considère que l'objet en question subit réellement l'attaque (frapper par un coup, aucun amortissement lors d'une chute, contact avec le feu, etc.). Tout comme les objets magiques, ils bénéficient de +5 contre les attaques de leur propre type.

---

1. **Acide :** il faut un important volume d'acide puissant (dragon noir ou bave de limace géante) ou une immersion pour une période suffisante pour endommager l'objet.
2. **Boule de feu** : ce jet de protection s'applique aux boules de feu magiques, nuées de météores, souffles de dragon rouge, etc.
3. **Chute** : l'objet doit tomber d' au moins 1,5 m et rentrer en contact avec une surface dure (en pierre ou équivalent). Une surface moins résistante (comme le bois) ajoute + 1 au jet de protection. Si celle-ci est molle, le jet se fait à + 5. Pour chaque incrément de 1,5 m au-delà du premier, soustrayez 1 au jet de protection.
4. **Coup critique** : l'objet doit être atteint par un poids important en chute libre ou un coup de l'arme d'un ogre ou d'un géant, par exemple. On peut également envisager une flasque d'huile (en céramique) ou une fiole d'eau bénite (en cristal ou en verre) violemment projetées contre une surface dure ou lâchées d'une certaine hauteur. Un morceau de tissu peut être déchiré ou arraché par un coup critique.
5. **Coup normal** : il s'agit d'un coup porté par un adversaire de force normale ou d'un poids assez lourd s'abattant sur l'objet en question. Ceci s'applique aussi à une flasque d'huile (en céramique) ou à une fiole d'eau bénite (en cristal ou en verre) projetées sur une surface dure mais légèrement élastique.
6. **Désintégration** : il s'agit d'un effet magique.
7. **Électricité / décharge de courant** : le choc d'une anguille électrique, d'objets magiques, de pièges, etc.
8. **Feu magique** : il s'agit des murs de feu, tempêtes de feu, piliers de feu, etc.
9. **Feu normal** : ce jet de protection s'applique aux feux brûlants provoqués par exemple, par le bois sec, l'huile enflammée, etc. L'objet en question doit être exposé aux flammes durant une période suffisante pour provoquer un effet sensible. Un seul round pour détruire le parchemin et le papier, deux pour le tissu, trois pour l'os et l'ivoire, etc.
10. **Foudre :** cette attaque magique est celle des souffles de dragon bleu, de la foudre invoquée, etc.
11. **Froid magique** : ce jet de protection s'applique au froid et au gel magiques (sorts de *cône de froid*, *tempête de glace*), ainsi qu'aux souffles de dragon blanc.